

2021/05/03

棋子的价值

为什么要给棋子定价

规则

王车易位

参考

开局

为什么

棋谱的必要性

好和坏

几种开局棋谱

参考

课堂练习

参考

本周作业

2021/05/10

术语-中英对照

残局-Endgame

单后杀王-马步

双车杀王-单向控制

单车杀王--单向控制-马步-对王

对王

马步

单向控制-王当车用

参考

本周作业

2021/05/17

双象杀王

参考

马象杀王

参考

2021/05/x

胜与和

无力胜

长将和棋

逼和

双马杀王-单王，王兵残局

参考

参考

2021/06/08

近三周在通过观察改进教学方法。发现的一些问题和提高水平的要点

2021/05/03

棋子的价值

| 棋子 | 价值，最后一个数字是计算机分析 | 控制范围 |
|--------|------------------|-------|
| Queen | \$8-\$10, \$9.75 | 21-27 |
| Rook | \$4-\$6, \$5 | 14-14 |
| Bishop | \$3-\$3.5, \$3.5 | 7-13 |
| Knight | \$3, \$3.25 | 2-8 |
| Pawn | \$1 | 1-2 |
| King | \$1-\$2.5 （攻击力） | 3-8 |
| | | |

为什么要给棋子定价

国际象棋火力密度大，中盘主要是子力交换（兑子）过程，这时每方都要考虑兑子的输赢

规则

王车易位

<http://games.sports.cn/topicmatch/jc/gx/2010-04-08/1998567.html>

参考

<https://www.xqbase.com/other/compare2.htm>

<https://www.jianshu.com/p/7d3902ba5d03>

<http://games.sports.cn/topicmatch/jc/gx/2010-04-13/2000947.html>

开局

为什么

棋盘开始时是固定的，所以可以有简单固定的走法

开局vs防御

棋谱的必要性

国际象棋大师==5-10万个棋谱

好和坏

什么是好，什么是坏

几种开局棋谱

意大利开局



后翼弃兵



拒后翼弃兵防御、接收后翼弃兵



斯拉夫防御



参考

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/142208740>

课堂练习

一步杀。战术手册上：8, 20

参考

国际象棋战术手册（上下册），简称战术手册

本周作业

战术手册题目：1-60

2021/05/10

术语-中英对照

Chess set 国际象棋棋具

Colour 棋色

White 白方

Black 黑方

Piece 棋子

King 王

Queen 后

Rook 车

Bishop 象

Knight 马

Pawn 兵

Bishop of opposite colours 异色格象

Bishop of the same colours 同色格象

Bishop ending 象残局

Board 棋盘

Square 方格

Rank 横线

File 直线

Diagonal 斜线

Centre 中心

Wing 侧翼

Check 将军

Checkmate 将杀

Mate 将杀

Stalemate 无子可动

Discovered check 闪将

Double check 双将

Perpetual check 长将

To give check 打将

| | |
|-------------------|----------------|
| Checkmate | 将杀 |
| To give checkmate | 杀王 |
| Exchange | 交换、兑子 |
| Move | 走子 |
| Capture | 吃子 |
| Castling | 王车易位 |
| Game | 对局 |
| Opening | 开局 |
| Middlegame | 中局 |
| Ending | 残局 |
| Result | 战绩 |
| Win | 赢棋 |
| Loss | 负 |
| Draw | 和 |
| Resign | 认输 |
| Crosstable | 成绩表 一般指循环制的成绩表 |
| Point | 分 |
| Half a point | 半分 |
| Zero | 零 |
| Analysis | 拆棋 |
| Position | 局面 |
| Novelty | 新招 |
| Threat | 威胁 |
| Attack | 进攻 |
| Defence | 防御 |
| Variant | 变着 |
| Combination | 战术组合 |
| Sacrifice | 弃子 |
| Mistake | 错着 |
| Clock | 棋钟 |
| Flag | 钟旗 |
| Time | 时间 |
| Time trouble | 时间恐慌 |
| Score sheet | 记录纸 |
| Envelope | 封棋信封 |
| Master | 大师 |
| Participant | 参赛者 |
| Tournament | 联赛 |
| Match | 对抗赛 |
| Olympiad | 奥林匹克赛 |
| Team | 队 |
| Captain | 队长 |
| Country | 国家 |
| Winner | 优胜者 |
| Champion | 冠军 |

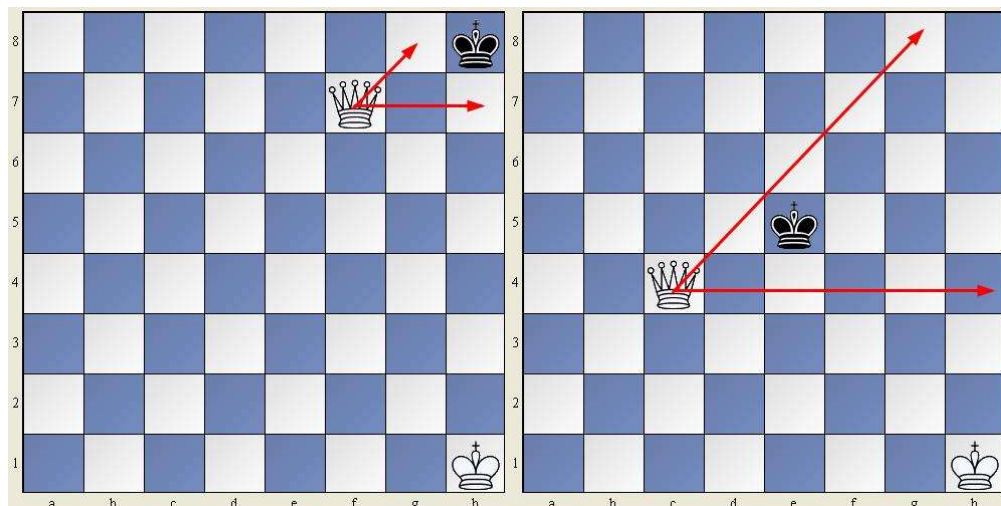
| | |
|-------------------------|----------|
| Drawing of lots | 抽签 |
| Number | 序号 |
| Round | 轮次 |
| To accept a draw | 接受和棋 |
| | |
| Adjourned game | 封局 |
| Adjourned position | 封棋局面 |
| | |
| Advantage n. | 优势 |
| Decisive advantage | 决定性优势 |
| Material advantage | 子力优势 |
| Obvious advantage | 明显优势 |
| Positional advantage | 局面优势 |
| | |
| Development advantage | 出子优势 |
| Space advantage | 空间优势 |
| To get advantage | 取得优势 |
| To have advantage | 拥有优势 |
| | |
| Chief arbiter | 主裁判 |
| International arbiter | 国际裁判 |
| National arbiter | 国家裁判 |
| | |
| Bye | |
| To have the bye | 轮空 |
| | |
| Game of chess | 国际象棋对局 |
| Laws of chess | 国际象棋规则 |
| | |
| Castle v. | 王车易位 |
| Long castling | 长易位 |
| Short castling | 短易位 |
| | |
| Centre opening | 中心开局 |
| Central gambit | 中心弃兵开局 |
| Bishops' opening | 飞象开局 |
| Latvian gambit | 拉脱维亚弃兵开局 |
| | |
| Kings' gambit | 王翼弃兵局 |
| Vienna game | 维也纳开局 |
| Phlidor's defence | 菲立道尔防御 |
| Four knights' game | 四马开局 |
| Italian game | 意大利开局 |
| Evans gambit | 伊文思弃兵局 |
| Two knights' defence | 双马防御 |
| Scotch game | 苏格兰开局 |
| Russian defence | 俄罗斯防御 |
| Spanish game | 西班牙布局 |
| | |
| Caro-kann defence | 卡罗-康 防御 |
| Alekhine's defence | 阿列亨防御 |
| French defence | 法兰西防御 |
| Sicilian defence | 西西里防御 |
| Queen's gambit | 后翼弃兵局 |
| Queen's gambit accepted | 吃后翼弃兵局 |
| Slav defence | 斯拉夫防御 |
| Queen's indian defence | 新印度防御 |

Catalan system 卡塔龙开局
Kings indian defence 古印度防御
English opening 英国式开局

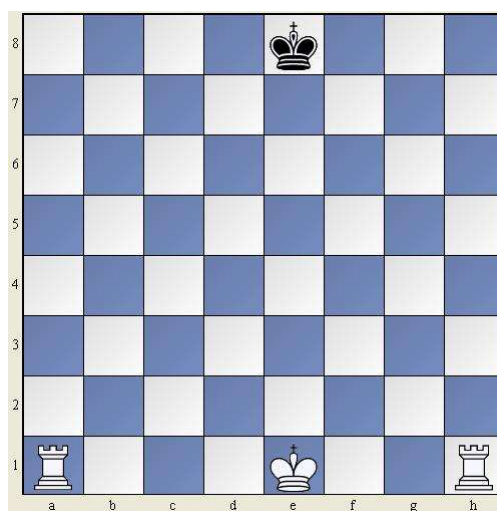
残局-Endgame

单后杀王-马步

注意最后在角落里，白王到位之前，要回退（back off），走大马步（三格），小马步就被逼和了

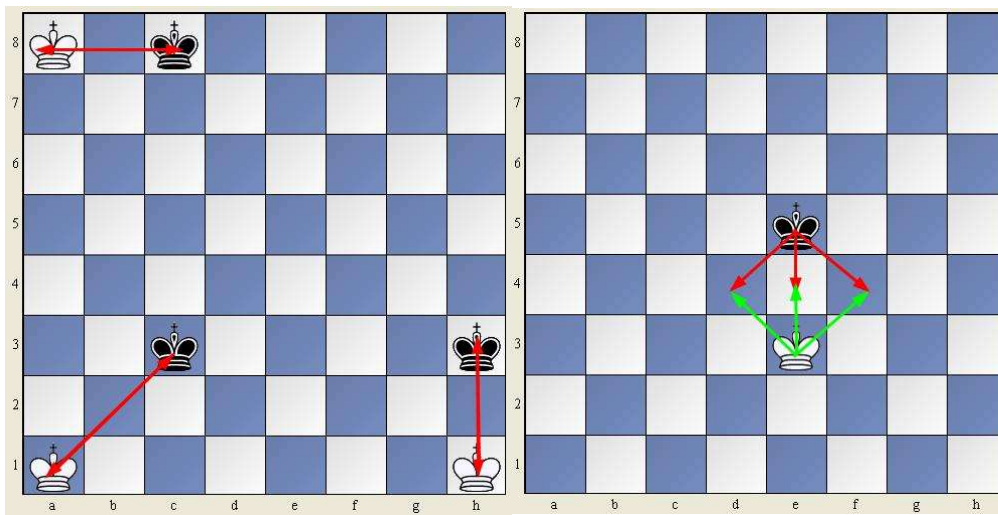


双车杀王-单向控制

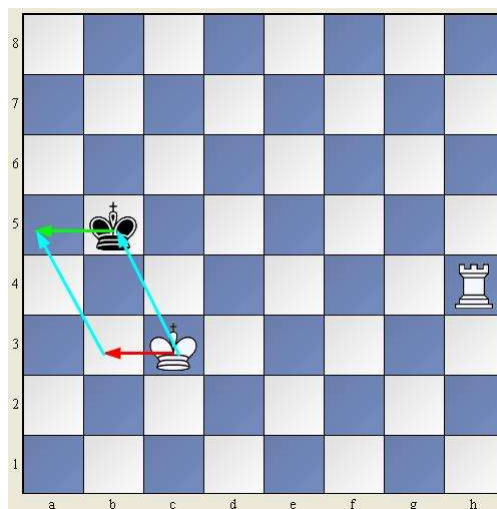


单车杀王--单向控制-马步-对王

对王



马步



单向控制-王当车用

参考

http://game.onegreen.net/world/List/List_1048.html

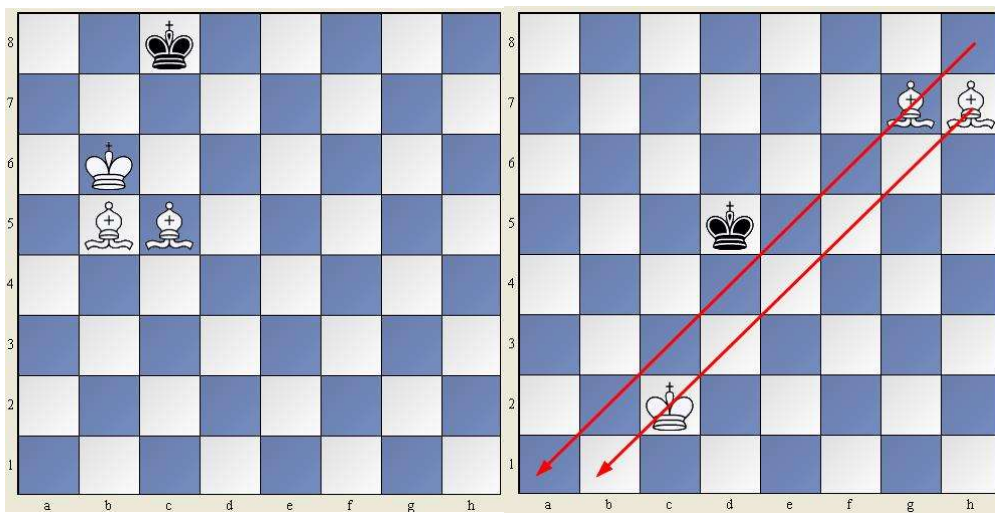
本周作业

练习以上今天学习的残局

2021/05/17

双象杀王

同样的基本原理，逼黑王到角落，然后双象黑白格各占一条斜线，白王辅助

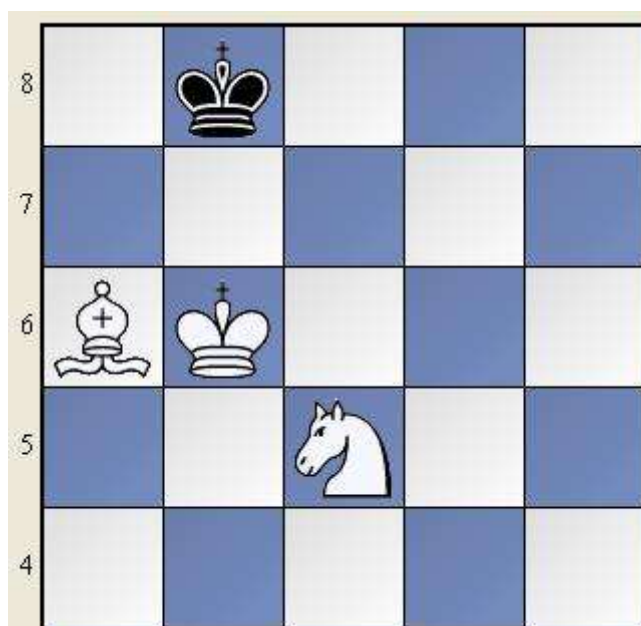


参考

<http://game.onegreen.net/world/HTML/151602.html>

马象杀王

同样的基本原理，逼黑王到角落。

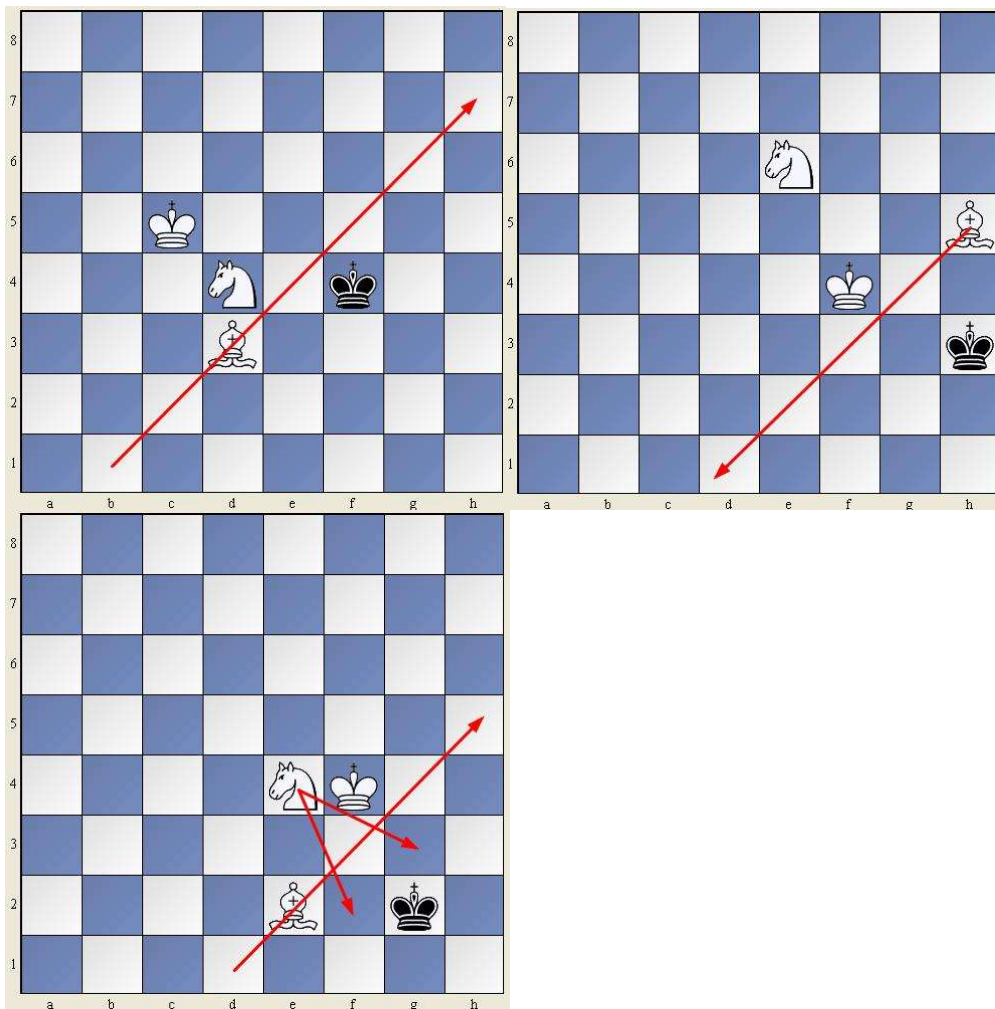


第一种三角形法则。

回忆之前的双象杀王，我们是利用屏障去把王推向角格的。实际上可以发现，黑王的活动范围也就是一个三角形。不过现在我们只有一个象，但还是可以有一个三角形的。至于这个网（已经不能算屏障了都是洞）上那些黑王能逃跑的缝隙，就要靠王和马了。

本身无兵残局想杀王这是最弱的子力了（视为象比马稍强），马有因为它奇怪的走法和短腿，是很难控制的。马象杀王呢，需要知道几个事项。

- 1.如果对方的王在中心，正确无误的着法需要大约30步，而50步不动兵不吃子就算做和棋。
- 2.马象杀王的最后位置只有2个，在与自己的象所在格同色的角落。比如你剩白格象就是a8格和h1格，剩黑格象就是a1和h8格。



参考

<http://game.onegreen.net/world/HTML/151603.html>

2021/05/x

胜与和

无力胜

双方都剩下一个单王；一方剩下一个单王，另一方剩下王和象（或马）；双方都剩下王和象（或马）

长将和棋

逼和

双马杀王-单王，王兵残局

参考

<http://game.onegreen.net/world/HTML/151604.html>

参考

<http://game.onegreen.net/world/HTML/11173.html>

2021/06/08

近三周在通过观察改进教学方法。发现的一些问题和提高水平的要点

- 第一个问题是孩子还不太会基本计算，走某个子不能预见到这一步的危险。这个是下棋的基本功，也是注意力的一种表现
- 第二个问题是不太会心算。就是在心中模拟走2-3步棋，然后计算其好坏。他们还通过在棋盘上摆棋来计算，但实际对弈中只能心算。一般认为，能计算的步数越多，棋力越高。这个问题是第一个问题的升级版，第一个问题相当于1步计算。
- 第三是如何让他们记住一些技巧。似乎给战术起个名字比较有效
- 第四是攻击性不足，比较喜欢躲避。需要鼓励进攻
- 准备启动软件辅助教学计划